



Trabalho de INF1636

15/09/2025

Prof. Ivan Mathias Filho

Introdução

O objetivo deste trabalho é construir um programa que permita que até seis pessoas possam jogar, em um único computador, partidas de Banco Imobiliário. Não se trata, portanto, de um software para jogar Banco Imobiliário contra um computador, muito menos de um sistema que ensine alguém a jogar Banco Imobiliário.

Os únicos aspectos que o programa irá controlar são aqueles que dizem respeito ao lançamento de dados, à distribuição de cartas, à movimentação dos peões e à definição do vencedor.

O Processo de Desenvolvimento

O trabalho será organizado em 4 iterações, sendo a primeira delas dedicada à preparação para o desenvolvimento. O término de uma iteração deverá resultar na disponibilização de uma versão funcional do programa, que atenda aos requisitos definidos para a iteração em questão.

As iterações não devem ser vistas como um compromisso rígido de entregas parciais. Elas são, primordialmente, referências para que o aluno possa avaliar o progresso do seu trabalho. Entretanto, as datas de entrega deverão ser rigidamente respeitadas, mesmo que não se tenha alcançado todos os objetivos de uma iteração.

Fica reservado ao professor o direito de aplicar descontos na nota final do trabalho caso ele chegue à conclusão de que a execução das tarefas ficou muito aquém do que foi definido para uma iteração.

Iterações – Proposta de Organização das Tarefas

O desenvolvimento do trabalho será organizado em 4 iterações. Ao término de cada uma delas cada grupo terá de entregar, por meio de upload na página da disciplina no EAD, um relatório que descreva o que foi realizado por cada componente no decorrer da iteração, o que foi planejado, mas não foi executado, e o porquê de não ter sido executado. Além disso, uma versão executável do trabalho terá de estar **DISPONÍVEL** para que o professor possa, a qualquer momento, avaliar, objetivamente, o resultado de uma iteração. Não é necessário fazer upload do código Java nas iterações 2 e 3, apenas na primeira e na última.

A definição dos nomes dos componentes de cada grupo terá de estar concluída até o início da 1ª iteração. O aluno que **NÃO** tiver cumprido esta obrigação até o início da 1ª iteração **estará automaticamente excluído do trabalho e será REPROVADO na disciplina, pois receberá grau ZERO no trabalho.**

Os nomes dos componentes dos grupos terão de ser enviados para um dos endereços de e-mail do professor (ivan@inf.puc-rio.br ou ivan.mathias@puc-rio.br).

Iterações – Datas Relevantes

1ª Iteração

Data de Início: 29/09/2025

Data de término: 12/10/2025

O relatório da 1ª iteração deverá listar as tarefas que serão executas na 2ª iteração e os responsáveis por cada uma delas.

2ª Iteração

Data de Início: 13/10/2025

Data de término: 26/10/2025

O relatório da 2ª iteração deverá listar as tarefas que serão executas na 3ª iteração e os responsáveis por cada uma delas.

3ª Iteração

Data de Início: 27/10/2025

Data de término: 09/11/2025

O relatório da 3ª iteração deverá listar as tarefas que serão executas na 4ª iteração e os responsáveis por cada uma delas.

4ª Iteração

Data de Início: 10/11/2025

Data de término: 23/11/2025 (data de entrega do trabalho)

Artefatos a Serem Entregues

Ao término de cada iteração os seguintes artefatos terão de ser disponibilizados, por meio de upload na página da disciplina no EAD:

- Relatório da iteração;

- Demais artefatos solicitados.

O código Java (projeto Eclipse) será solicitado **apenas na primeira e na última iteração (4ª)**.

Os arquivos referentes aos artefatos terão de ser entregues, ao término de cada iteração, por meio de upload no site de EAD. Isso terá de ser feito até as **23h59min** dos dias referentes aos termos das iterações.

Entregas por e-mail serão desconsideradas e os participantes irão incorrer em atraso.

Datas de Entrega e de Apresentações

1. O relatório de uma iteração terá de ser entregue, impreterivelmente, por meio de upload no site de EAD, até as **23h59min** da data de término da iteração. **Não haverá tolerância na entrega dos artefatos relativos a uma iteração. Atrasos serão punidos com a perda de 2,0 (por atraso) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
2. Versões cujas funcionalidades implementadas estejam muito aquém do que foi estabelecido para a iteração não serão consideradas. **Nesses casos, os participantes serão punidos com a perda de 2,0 (por atraso) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
3. Grupos poderão ser escolhidos, a qualquer momento, para apresentarem, na aula seguinte à escolha, a versão executável correspondente à última interação encerrada. **Caso essa versão não contenha o que foi descrito nos relatórios relativos a essa iteração, os participantes serão punidos com a perda de 2,0 na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
4. A versão final do trabalho (4ª iteração) terá de ser entregue, por meio de upload no site de EAD, até as **23h59min** do dia **23/11/2025**. **Não haverá tolerância na entrega da versão final.**
5. As notas não serão necessariamente as mesmas para todos os participantes de um grupo. As respostas individuais proferidas durante as apresentações, bem como a análise dos relatórios referentes às iterações, determinarão o fator individual pela qual a nota do trabalho será multiplicada. Por exemplo, se um trabalho obtiver nota 10,0, mas um dos participantes não mostrar conhecimento suficiente sobre o que foi implementado, o que poderia acarretar na definição do fator 0,75, esse participante receberia a nota 7,5 ($10,0 * 0,75$). Os fatores irão variar de 0,0 a 1,0.

Regras Adicionais

- **Não é permitido** o agrupamento de alunos de turmas distintas (3WA e 3WB);
- Trabalhos individuais **NÃO SERÃO ACEITOS**;
- Trabalhos feitos por mais de três alunos serão desconsiderados e **TODOS receberão grau ZERO**.

Os grupos **TÊM** de se organizar da seguinte maneira:

Turma 3WA

- Como há 39 alunos matriculados, terão de ser formados, obrigatoriamente, 13 grupos com 3 alunos (total de 39 alunos).

Turma 3WB

- Como há 23 alunos matriculados, terão de ser formados, obrigatoriamente, 7 grupos com 3 alunos (total de 21 alunos) e 1 grupo com 2 alunos (total de 23 alunos).

É proibido o compartilhamento de código entre os alunos. Caso fique evidente que um aluno copiou parte do código do trabalho de outro aluno, todos os alunos envolvidos receberão grau **ZERO**. Posteriormente o caso será levado ao Conselho Disciplinar do CTC.